

ДИДАКТИЧНИЙ ПОТЕНЦІАЛ КОМІКСІВ

Л. П. Остапенко, О. К. Соловійова

*Харківський національний педагогічний університет
імені Г. С. Сковороди (Україна)*

В даній статті розглядається проблема використання коміксів у навчальній діяльності учнів. Розглянуто досвід інших країн, наведено приклади упровадження коміксів в учбовий процес. Обґрунтовується ідея про те, що використання даного виду медіа-продукції є актуальним завдяки його дидактичному потенціалу та наочності.

Didactic potential of comics

In this article problem of using comic strips in educational activities is contemplated. In this paper examples of comic strips' implementation in educational process are given, based on the experience of other countries. Idea of using exactly this sort of media products are of actual meaning due to its potential and visibility is proved.

Технології візуалізації дозволяють інтенсифікувати навчально-виховний процес, стимулювати розвиток мислення та уяви учнів, збільшувати обсяг навчального матеріалу для творчого засвоєння і використання його учнями, формувати вміння приймати оптимальні рішення, викликати зацікавленість та позитивне ставлення до навчання. Таким дієвим засобом навчання є комікс. Використання коміксів в навчальному процесі стає актуальним, коли мова йде про викладання і засвоєння учнями складного навчального матеріалу. Підбір коміксів, вбудовування їх в програму й план уроку спрощує та полегшує запам'ятовування матеріалу. На відміну від звичайного тексту комікс має ще й графічне представлення наданої інформації, особливою рисою якої є відсутність перенасичення завдяки обмеженій кількості тестової інформації.

Свого часу взаємовідношенню малюнка і тексту в процесі розвитку особистості велику увагу приділяв Л. С. Виготський, один з основоположників сучасної психології. Адже людина пізнає дійсність за допомогою актуалізації деяких схем сприйняття і уяви, або за допомогою перцептивних схем, якщо користуватися термінологією У. Найсер. Комікс, як поєднання малюнка та тексту, дозволяє розставити необхідні акценти в акті сприйняття образу, події, явища та сфокусувати увагу людини на головному [1].

Також важливим є досвід Девіда Раппа [2], який провів безліч досліджень сприйняття інформації. В одному з них трьом групам вручали різні варіанти інструкції по збірці іграшкового пса Снупі. Одна з інструкцій представляла со-

бою виключно текст, друга – тільки зображення, третя поєднувала в собі і те й інше. Остання група постійно показувала кращі результати і в сприйнятті інформації і в її запам'ятовуванні.

Дидактичний потенціал коміксів обумовлений його наочністю. Перш за все слід виокремити переваги коміксів, до яких належать [3]:

- Ємність інформації;
- Образність і динамічність її пред'явлення ;
- Можливість регулювати надходження інформації (у тому числі при самостійному навчанні) ;
- Стислість і точність мови , драматизація оповідних сюжетів;
- Ігровий жанр ;
- Багаторазовість повторення окремих кадрів і сюжету в цілому;
- Економія психічних зусиль щодо сприйняття інформації (за аналогією з такими візуальними джерелами як карикатура) ;
- Урізноманітнення завдань з відтворення, розуміння і творчого засвоєння навчального матеріалу за допомогою коміксів.

Досвід використання коміксу як засобу навчання має певну історію. Так, США, Японія та деякі європейські країни активно розробляють навчальні засоби у вигляді коміксів для усіх сфер життя, починаючи від перших книжок для дітей, навчальних посібників з фізики та хімії, закінчуючи інструкціями для побутових приладів та літаків.

Японія вже давно використовує особистий вид коміксів (манга) під час викладання багатьох предметів та у соціальному житті. Найбільший відсоток серед друкованих видань має саме манга. В останні роки інші країни перейняли їх досвід з вивчення японської через використання манги (рис. 1).



Рис. 1. Приклад сторінки з японської манги на оригінальній мові

Початок розвитку коміксів в США припадає на середину ХХ століття (рис. 2). Тоді вони в першу чергу використовувалися для зняття психологічної напруги у дітей та підлітків, викликаній Другою світовою війною, але поступово комікси почали проникати у всі сфери життя англomовного населення.



Рис. 2. Приклад сторінок з американського коміксу

Так, майже у будь-якому підручнику з англійської мови чи іншого навчального предмету зараз можна зустріти сторінки з навчальними коміксами (рис. 3).



Рис. 3. Навчальний комікс в підручнику Round-Up 1

Комікс є потужним засобом для швидкого запам'ятовування певної інформації. Зі слів відомого експерта в області візуальної грамотності та цифрового інтерактивного навчання Джошуа Елдера: «Комікс може врятувати вам життя» [4]. Це, наприклад, може стосуватися інструкції для авіапасажирів або по використанню вогнегасника, коли ви маєте лише декілька хвилин для її запам'ятовування (рис. 4).



Рис. 4. Інструкція по використанню вогнегасника

Існує багато шляхів використання коміксів у навчально-виховному процесі, серед яких [5]:

- Комікс-автобіографія, що дозволяє учням поділитися основними фактами зі свого життя, особистими інтересами та може бути використаний вчителями початкових класів, шкільними психологами та класними керівниками під час виховної роботи.
- Активізація словникового запасу. Такі комікси можна використовувати для введення та закріплення нових лексичних одиниць, наприклад, на уроках з іноземної мови.
- Активізація групового співробітництва. Учні можуть створювати комікси як індивідуально, так і в групах. У процесі групової роботи вони можуть розподіляти обов'язки з виконання коміксу «за здібностями» кожного учасника групи, допомогти один одному поліпшити свої навички та вміння. Може використовуватися на будь-якому уроці, особливо під час реалізації проектної методики, як її основний продукт та окрема частина.

- Удосконалення розмовних навичок. Під час створення діалогів і реплік персонажів коміксу учні відпрацьовують мовні структури в контексті, вдосконалюють навички спілкування та соціальної поведінки. Може бути використано вчителями початкових класів або вихователями дошкільних закладів.

Аналізуючи наявний досвід використання коміксів в освіті слід зазначити, що в методиці викладання комікс не може бути єдиним або основним засобом навчання, що використовується на кожному уроці. Але враховуючи позитивні сторони застосування таких засобів візуалізації інформації, визначаючи місце цих засобів в навчально-пізнавальному процесі, комбінуючи з іншими засобами, слід визнати високий дидактичний потенціал коміксів.

Розвиток комп'ютерних технологій дозволяє використовувати комікси у роботі вчителів усіх навчальних предметів під час уроків й у позакласної діяльності. Створювати комікси за допомогою комп'ютера можна не лише у звичайних графічних редакторах, а й у спеціалізованих програмах та сервісах, серед яких можна виокремити:

1. Toondoo (<http://www.toondoo.com/>) – досить потужний сервіс, що має базу персонажів, фонів та діалогових хмар. Має інтуїтивно зрозумілий інтерфейс.

2. Pixton (<http://www.pixton.com/>) – сервіс, що дозволяє додавати персонажів з бази, змінювати їх. Має окремий розділ для вчителів. Сервіс підтримує багато мов, але інтерфейс сервісу не адаптований до української або російської версій, але тест у хмарах може бути будь-якою мовою (див. рис. 5).



Рис. 5. Комікс реалізований засобами Pixton.com

Дидактичний потенціал коміксів відображається не лише у створених вчителем наочних матеріалів, а й у можливості створення коміксів самими учнями, завдяки чому може відбуватися більш глибоке засвоєння учнями навчального матеріалу. Прикладом такого завдання може слугувати розробка учнями серій коміксів на уроках історії. Технологія виконання завдання може бути описана наступним чином [3]:

1. Учні знайомляться з технологією створення коміксів;
2. Збирають історіографічний і історичний матеріал за темами, наприклад: «Російсько-японська війна 1904–1905 рр.», «Радянсько-фінська війна 1939–1940 рр.», «Карибська криза 1962 р.» тощо;
3. Інтегрують всі отримані відомості в оригінальних дидактичних матеріалах «Історія в коміксах».

Таким чином, поєднання різних форм візуалізації навчальної інформації дозволяють отримати новітні засоби навчання та унаочнення матеріалу, прикладом яких можуть слугувати комікси, еволюції яких від розважального до пізнавального контенту дозволяють не тільки унаочнити навчальний матеріал, але й допомогти розвинути мнемічні здібності, сформувати інтелектуальні вміння та підвищити ефективність навчально-пізнавального процесу взагалі.

Література

1. Давыдова С. В. Дидактический потенциал комикса и его использование на занятиях по английскому [Электронный ресурс]. Режим доступа : <http://tudocs.exdat.com/docs/index-493259.html?page=28> (перевірено: 10.04.2014).
2. Rapp D. N. Comic books' latest plot twist: Enhancing literacy instruction. Phi Delta Kappan. 2011. P. 64–67.
3. Архипова Л. М. Комиксы как инновационный метод активизации познавательной сферы учащихся с задержкой психического развития в процессе обучения истории // Ярославский педагогический вестник. Том II. Психолого-педагогические науки. 2012. № 4. С. 106–110.
4. Информационно агентство [Электронный ресурс]. Режим доступа : <http://www.interfax.by/article/1147457> (перевірено: 10.04.2014).
5. Teaching space [Электронный ресурс]. Режим доступа : <http://tea4ingspace.ru/news/2012-03-18/novost-2> (перевірено: 10.04.2014).